

Août 2016 : 26 personnes de divers domaines co-crésent des jeux de santé pour les enfants atteints d'asthme



Au Québec, un enfant sur quatre souffre d'asthme.

Une personne atteinte sur deux ne suit pas sa thérapie comme convenu.¹



Favoriser la capacité d'auto-gestion réduit significativement les hospitalisations

L'adhérence augmente de 25% lorsque stratégies de comportement et d'éducation sont combinées. Coût de 1:10 dans certains cas. Impact possible bien plus important que l'amélioration de traitement.²



Tout l'écosystème patient devrait être impliqué

Un traitement efficace exige un système proactif, qui met l'accent sur la santé une vie durant.²



Les jeux en santé (apprentissage ludique) montrent des résultats prometteurs

pour changer les comportements et influencer l'état de santé.³ Toutefois, il faut établir des communautés de chercheurs, développer les fondements théoriques, repenser le financement.⁴

Breathing Games promeut la santé respiratoire en encourageant l'appropriation des soins par l'ensemble des citoyens. Nous créons **un commun** – des ressources gérées collectivement, accessibles librement, qui peuvent être utilisées et enrichies par tous – en encourageant une collaboration durable entre tous les acteurs intéressés, afin de construire sur l'intelligence collective.



1. Bousquet J & Khaltaev N (Eds) (2007). *Global surveillance, prevention and control of chronic respiratory diseases*. WHO. 2. Sabate E (Ed) (2003). *Adherence to long-term therapies: evidence for action*. WHO. 3. Baranowski T et al. (2016). "Games for Health for Children – Current Status and Needed Research." *Games Health J*, 5(1). 4. Kharrazi H et al. (2012). "A Scoping Review of Health Game Research: Past, Present, and Future." *Games Health J*, 1(2).

Deux jours pour créer des jeux libres à partir de zéro

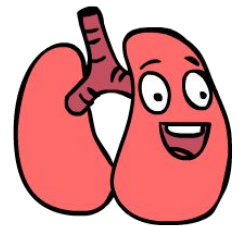
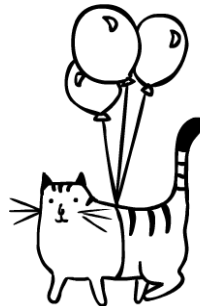
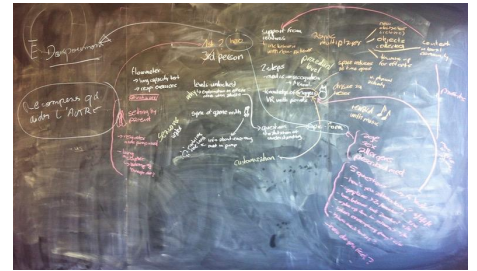
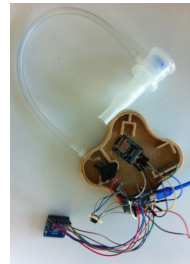


“Un jeu vise à mesurer la capacité pulmonaire ; le patient souffle dans l'appareil, son personnage est lancé et doit éviter les déclencheurs de l'asthme: chats, ... Le second est de style tamagotchi : il faut prendre soin de son personnage-poumon.

Au début, c'était chaotique, ambitieux. Puis, certains participants ont réévalué ce que nous pouvions réaliser en deux jours. L'après-midi, nous nous sommes divisés en groupes et avons laissé le processus se dérouler, et relevé de nouveaux défis.

C'est excellent que ce soit open source, libre, accessible à tous, y compris pour les pays émergents, où certains objets propriétaires ne se rendent pas.”

Jonathan Ng, animateur 2d et 3d, patient asthmatique



“Voir comment nous pouvons partir d'un groupe de personnes intéressées à construire ensemble, chacun apportant ses propres compétences, est une expérience révélatrice incroyable. Nous nous rejoignons et travaillons à un objectif commun, des valeurs communes, sans avoir les mêmes connaissances au départ, et nous apprenons les uns des autres.

Cette collaboration est essentielle pour développer n'importe quel outil qui sera utile pour le patient. Je voudrais vraiment voir cette application testée, que les patients y jouent, et voir dans quelle mesure c'est convivial, de sorte à recevoir des feedbacks et l'améliorer. Nous devons maintenir cette dynamique !”

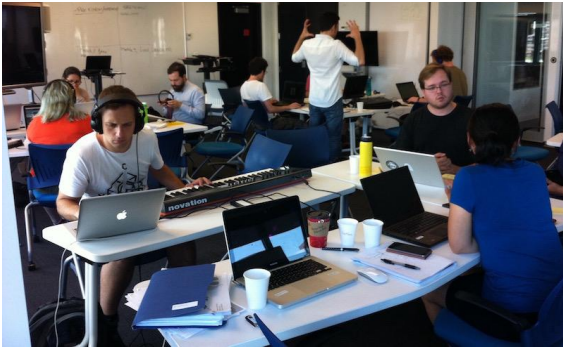
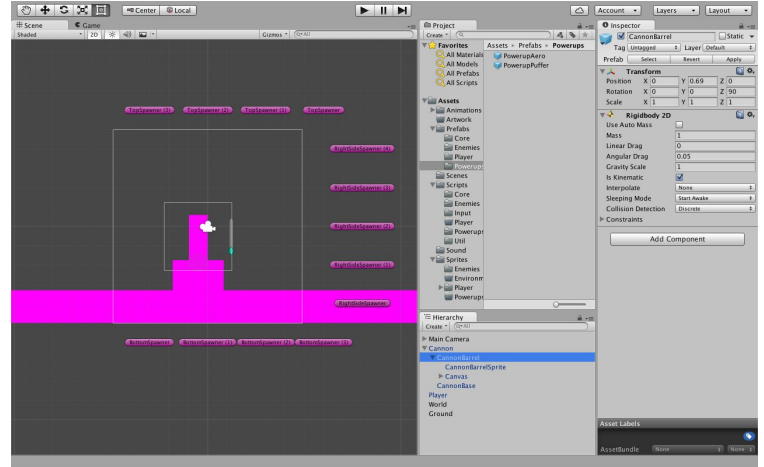
Sze Man Tse, pneumologue pédiatrique, hôpital Sainte-Justine





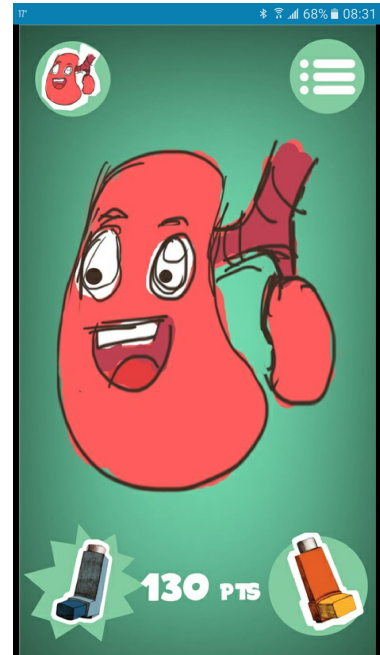
“Je suis très heureuse car ce n'est pas une gamejam où il y a de la compétition et beaucoup d'ego. Les gens sont ici pour quelque chose qui a du sens ; je trouve tout le monde très sympathique et prêt à s'impliquer. Il n'y a pas de stress, c'est amusant ; nous parlons, nous jouons, nous travaillons, c'est vraiment cool !”

Amélie Bouita, compositrice et designer son



“En 2014, lorsque nous avons fondé le projet sur la fibrose kystique, nous étions très peu nombreux. Je ne voyais pas de futur pour les modèles libre et open source : il n'y avait pas assez de gens intéressés. De plus, la thérapie demande 30 minutes par jour, nous aurions eu besoin d'une équipe spécialisée à temps complet. Il est bien plus réaliste de créer de petits modules de jeux, qui s'adaptent à différents exercices de santé respiratoire. Aujourd'hui, je regarde l'énergie et la dynamique du groupe et vois que le projet a un futur. C'est extrêmement vivant, stimulant et motivant.”

Yannick Gervais, psychologue, designer de jeux et développeur



www.breathinggames.net

Vidéos à venir !

Suivez **breathinggames** sur
Twitter, Facebook, YouTube



Merci à Jim Anastassiou, Fabio Balli, Ned Birkin (UK), Jocelyne Bouchard, Amélie Bouita, Francis Brosseau, Peter Chernoff, Léo Ferland, Aurélien Folie, Manon Gaudet, Sylvie Gendreau, Yannick Gervais, Marc-Antoine Giguère, Valentin Gomez, Alex Gray, Manuel Izquierdo, François-Eric King, Cristina Mahneke, Patricia Morales, Jonathan Ng, Humberto Quintana, Simon Riverin, Sze Man Tse, Alena Valderrama, Yanick Vezina, Andrei Zanesco.

400+ heures de travail ont été saisies dans notre système.
Cela nous permettra de redistribuer les fonds levés.

Prochains événements

- Août Atelier *Forum Social Mondial*, Montréal – atelier *OpenSym*, Berlin
- Septembre Début de l'étude à l'hôpital universitaire *Sainte-Justine*, Montréal
- Octobre Gamejam, Montréal
- Novembre Congrès *FRQS*, Montréal – journée *RRSPQ*, Montréal – journée *JASP*, Montréal – réunion *OMS GARD*, Iran
- Février 2017 Présentations sur les communs en santé, Montréal
- Mars Gamejam, Genève
- Juin Début d'étude à la *Haute école spécialisée de Suisse occidentale*, Neuchâtel

Breathing Games est membre de l'Open Source Initiative et signataire du Pacte mondial des Nations Unies, une invitation aux organisations à s'aligner sur les principes universels des Droits humains, du travail, de l'environnement et contre la corruption.

Au Canada, l'initiative est hébergée par l'Académie Canadienne pour l'Économie du Savoir.



La game jam a été organisée par

Valentin Gomez, DMD, MPH, MA
Breathing Games / Sensorica
valentin@breathinggames.net

Fabio Balli, MAS, étudiant PhD
Breathing Games / Concordia
fabio@breathinggames.net

avec la collaboration de

Alena Valderrama, MD, MSc, FRCPC
CHU Sainte Justine
alena@breathinggames.net

Partenaire de recherche

Partenaire pour le matériel et les chaînes de bloc

Partenaire visibilité

